

Déroulement du projet :

Tâche 1 : Rédaction du cahier des charges

Membres impliqués : CHAHD ALOUI, JULES COSANE

- **Tâche 1.1** : Collecte des exigences détaillées du jeu.
- **Tâche 1.2** : Rédaction du cahier des charges en tenant compte des retours de la conception préliminaire.
- **Tâche 1.3** : Définition des critères de validation pour le cahier des charges.

Tâche 2 : Conception du diagramme de classes

Membres impliqués : CHAHD ALOUI, JULES COSANE

- **Tâche 2.1** : Identification des entités principales du jeu (Personnage, Ennemi, Inventaire, Combat, Affichage etc.).
- **Tâche 2.2** : Définition des attributs et des méthodes de chaque classe.
- **Tâche 2.3** : Modélisation des relations entre les classes.

Tâche 3 : Développement du prototype initial

Membres impliqués : CHAHD ALOUI

- **Tâche 3.1** : Configuration de l'environnement de développement et création du squelette du projet (compilateur C++, structure, Makefile, etc.).
- **Tâche 3.2** : Écriture et test de différents modules tels que Inventaire, Personnage, Consommable, Niveau, Ennemi, Compétence, Jeu, etc.
- **Tâche 3.3** : Intégration des mécanismes de combat initial.
- **Tâche 3.4** : Mise en place des tests unitaires pour les fonctionnalités de base.
- **Tâche 3.5** : Réalisation des premiers tests d'intégration.

Tâche 4 : Développement du prototype graphique avec SDL2

Membres impliqués : JULES COSANE

- **Tâche 4.1** : Conception de l'interface utilisateur (UI) avec SDL2.
- **Tâche 4.2** : Intégration des éléments graphiques tels que des sprites, des animations etc.
- **Tâche 4.3** : Développement des fonctionnalités interactives en utilisant les fonctionnalités d'entrée de SDL2.
- **Tâche 4.4** : Réalisation des tests d'interface et d'ergonomie avec SDL2.
- **Tâche 4.5** : Correction des problèmes d'affichage et d'interaction avec SDL2.

Tâche 5 : Tests et débogage

Membres impliqués : JULES COSANE

- **Tâche 5.1** : Tests de régression pour les fonctionnalités existantes.
- **Tâche 5.2** : Correction des bugs identifiés lors des tests pour assurer un fonctionnement correct du jeu.
- **Tâche 5.3** : Débogage avec GDB pour identifier et corriger les problèmes de programmation.

	Semaine 1	Semaine 2	Semaine 3	Semaine 4	Semaine 5	Semaine 6	Semaine 7	Semaine 8
Tâche 1.1								
Tâche 1.2								
Tâche 1.3								
Tâche 2.1								
Tâche 2.2								
Tâche 2.3								
Tâche 3.1								
Tâche 3.2								
Tâche 3.3								
Tâche 3.4								
Tâche 3.5								
Tâche 4.1								
Tâche 4.2								
Tâche 4.3								
Tâche 4.4								
Tâche 5.1								
Tâche 5.2								
Tâche 5.3								

Fait par JULES COSANE , CHAHD ALOUI